

TERMINATOR 2

It is the near future... battle rages between man and machine. Yet despite the awesome power of the machines the rebels are winning, until Skynet, the computer that controls the machines sends a Terminator through time to destroy the rebel leaders' mother, Sarah Connor, who is living in the time 1984.

They failed.

Undaunted, another Terminator was sent back in time to 1994 to strike at John Connor, the future rebel leader, who is still a child at the time.

The resistance must protect the child,

Again the rebels were able to send a lone warrior to protect him. This time they will fight on the enemy's terms. This time a machine will battle one of its kind.

LOADING

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on-screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive. Insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD ***.8.1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

You can play this one-player game using joystick only in part 2.

RUN/STOP - PAUSE/UNPAUSE

JOYSTICK

LEVELS 1.5 & 8

LEFT	-	WALK LEFT
RIGHT	-	WALK RIGHT
DOWN	-	CROUCH
UP & FIRE	-	HIGH KICK
DOWN & FIRE	-	CROUCH/PUNCH
LEFT & FIRE	-	PUNCH
RIGHT & FIRE	-	BLOCK
DIAGONAL UP LEFT & FIRE	-	UPPERCUT
DIAGONAL UP RIGHT & FIRE	-	HEAD BUTT
DIAGONAL DOWN LEFT & FIRE	-	LOW KICK
DIAGONAL DOWN RIGHT & FIRE	-	KNEE

LEVELS 2 & 3

LEFT	-	STEER LEFT
RIGHT	-	STEER RIGHT
UP	-	MOVE UP/ACCELERATE
DOWN	-	MOVE DOWN/DECELERATE

On level 8 pressing FIRE will shoot Sarah's gun at the sight. The sight will sway from side to side depending on the movement of the SWAT van.

LEVEL 3

Press fire to select a block (the cursor will flash rapidly) then push the joystick in the appropriate direction of the block you wish to swap.

LEVEL 4

UP	-	WALK INTO LIFT
LEFT	-	RUN LEFT
RIGHT	-	RUN RIGHT
DOWN	-	CROUCH

Press the fire button to strike but in the direction you are facing.

LEVEL 5

Push the joystick in the appropriate direction to move the blocks into the space available.

LEVEL 7

UP	-	ENTER LIFT
DOWN	-	DUCK
LEFT	-	RUN LEFT
RIGHT	-	RUN RIGHT

Press fire to shoot in the direction you are facing.

STATUS AND SCORING

LEVELS 1.5 & 8

HIGH KICK	-	500
LOW KICK	-	500
UPPERCUT	-	1000
HEADBUTT	-	750
PUNCH	-	100
CROUCHING PUNCH	-	200
KNEE	-	750

LEVELS 3 & 8

100 POINTS X TIME REMAINING	-	
LEVELS 2 & 8	-	
AVOIDED OBSTACLES	-	100
SUCCESSFUL JUMPS	-	500
AVOIDING CARS	-	200
LEVEL 8 ONLY	-	
PER HELICOPTER HIT	-	250

LEVEL 7

VARIOUS POINTS ARE AWARDED PER SWAT MAN.

5000 POINTS ARE AWARDED FOR EACH LEVEL COMPLETED.

The status panel displays:-

The faces of the characters in play and energy remaining.

GAMEPLAY

LEVEL 1

You are in control of the T800 Terminator. You must defeat the T1000, temporarily, to save Sarah Connor.

LEVEL 2

Take control of the T800 and John on a Harley Davidson motorbike.

Maneuvre your way through a storm drain, whilst being pursued by the T1000 in an articulated lorry. Every time you crash into an object the T800 loses energy, while crashing into the lorry means that John loses energy.

COMMODORE



It's Nothing Personal.

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY™

ocean

LEVEL 3

In this section you must perform a minor operation on the T800's arm. This is achieved by moving the flashing cursor around the grid and arranging the blocks in the correct order.

This level is timed. Achieving 100% puzzle completion will regain all of the T800's energy.

LEVEL 4

You are in control of Sarah Connor - armed only with a broom handle! You must escape from the maze of corridors and lifts of the mental institute.

LEVEL 5

The T800 must gain enough time for Sarah and John to escape in the lift to the car park.

LEVEL 6

Your task is to rearrange the blocks on the T800's face until they match up to the original picture. This level is timed and 100% completion will give T800 full energy.

LEVEL 7

Once again you are in control of the T800 and must shoot your way out of the Cyberdyne Laboratories through a heavily armed SWAT team.

LEVEL 8

T800 is in control of the SWAT van making his escape with Sarah and John Connor. He is being pursued by T1000 in a helicopter.

Sarah can fire at the helicopter from the back of the van. You must disable the helicopter's controls by shooting at it.

LEVEL 9

T800 must battle it out for the last time with the T1000.

Not only must you drain him of his energy but you must also force him into a vat of molten steel.

LEVEL 10

On the combat sections watch your energy - the T1000 keeps attacking you so don't forget to block.

On levels 4 and 8 ducking will avoid enemy fire and punches so keep your eye on the enemy's movements.

Whilst on the motor bike use the jumps to avoid going through water which disables your controls.

Shooting the helicopter successfully from the SWAT van will disable it for a short period giving you time to manoeuvre.

Remember to conserve energy throughout the game - don't take any risks!

TERMINATOR 2

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0628 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TERMINATOR 2™ & © 1991 Carloco International N.V. All Rights Reserved.

Programmed by Bobby Earl

Graphics by Martin McDonald and Don McDermott

Music and FX by Jonathan Dunn

Game design by Dimension Creative Designs

© 1991 Ocean Software Limited

LIN is a REGISTERED TRADEMARK OF LIN LTD.

Childline

0800 111 111

Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child in the UK. Call Childline for free advice and support. Childline listens, comforts and protects.

TERMINATOR 2

Die Handlung spielt in der nahen Zukunft ... es herrscht Krieg zwischen Mensch und Maschine. Trotz der entscheidenden Macht der Roboter schafft jedoch die Rebellen zu gewinnen. Bis Skynet, der Computer, der die Maschinen steuert, einen Terminator auf eine Reise durch die Zeit schickt, um die Mutter des Anführers der Rebellen, Sarah Connor, zu töten, die im Jahre 1984 lebt.

Dies gelang ihnen nicht.

Ungeachtet dessen wurde ein anderer Terminator zurück ins Jahr 1994 gesandt, um John Connor, den zukünftigen Anführer der Rebellen, der zu dieser Zeit noch ein Kind ist, einzutöten.

Der Widerstand muß dieses Kind schützen.

Deinem gelingt es den Rebellen, einen ethischen Krieger auszusondern, um ihn zu schützen. Diesmal werden sie nach dem Pugnax kämpfen. Diesmal kämpft Roboter gegen Roboter.

DAS LADEN

COMMODORE

AMIGA

Kassette in den Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen. Die Kassette muß zum Anfang zurückgesetzt und das Kabel müssen ordnungsgemäß angelassen sein. SHIFT (Linschalt)-Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen - AUF DEM REKORDER PLAY DRACKEN. Dann wird das Programm automatisch geladen. Für das Laden auf dem C128 GO 64 (RETURN/ENTER) eingeben, dann die Anweisungen für C64 befolgen.

BITTE BEACHTEN: Dieses Spiel wird als eine Kette von Endlos-Spielen gesehen - bitte die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen.

ATARI ST

Den 64-Modus wählen (bei Einsatz des Commodore 128). Das Laufwerk einschalten, das Programm mit den Ecken hoch und los laufen lassen.

LOAD "8.1 (RETURN/ENTER)" eingeben, dann erscheint der Eingabebildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Dieses Spiel für einen Spieler kann nur mit dem Joystick in Port 2 gespielt werden.

RUN/STOP PAUSE/PAUSE BEENDEN

JOYSTICK

STRAFE 3 & 8

LINKS	- LINKS GEHEN	RECHTS & FEUERN	ABBLICKEN
RECHTS	- RECHTS GEHEN	DIAG. LINKS OBEN & FEUERN	FAUSTHIEB OBEN
UNTEN	- HOCKSTELLUNG	DIAG. RECHTS OBEN & FEUERN	KOPF RAMMEN
OBEN & FEUERN	TRITT OBEN	DIAG. UNTER & FEUERN	TRITT UNTER
LINKS & FEUERN	FAUSTHIEB	DIAG. RECHTS UNTER & FEUERN	KNIE
UNTER & FEUERN	HOCKSTELLUNG/FAUSTHIEB		

STRAFE 2 & 8

LINKS	- NACH LINKS STEUERN	OBEN	- NACH OBERNAHME
RECHTS	- NACH RECHTS STEUERN	UNTER	- NACH UNTERNAHME

Die Automatiksteuerung ist abgeschaltet. Wenn du sie einschalten möchtest, gehst du in die Richtung, die du automatisch steuern möchtest.

STRAFE 4

Durch Drücken des Feuerknopfs einen Block auswählen (der Cursor blinkt schnell), dann den Joystick in die entsprechende Richtung des Blocks drücken, der du automatisch steuern möchtest.

STRAFE 5

Oben -> IN DEN LIFT STEIGEN

RECHTS -> NACH LINKS LAUFEN

LINKS -> NACH RECHTS LAUFEN

UNTER -> DUCKEN

Feuer drücken, um in die Richtung, in die du willst, zu schießen.

STATUS UND PUNKTE

STRAFE 3 & 8

TRITT NACH OBEN -> 500 FAUSTHIEB -> 100

TRITT NACH UNTER -> 500 FAUSTHIEB IN HOCKSTELLUNG -> 200

AUFWÄRTS/ABWÄRTS -> 1000 TESTATA -> 750

MIT KOFF RAMMEN -> 750

STRAFE 3 & 8

100 PUNKTE X VERBLIEBENDE ZEIT

STRAFE 2 & 8

HINDERNISSEN AUSWEICHEN -> 100 AUTOS AUSWEICHEN -> 200

ERGÖLZERICHE SPRUNGE -> 500

STRAFE 8

PRO PFEIFFER AUF DEM HUBSCHRAUBER -> 250

STRAFE 7

PRO SWAT-MANN WERDEN UNTERSCHIEDLICHE PUNKTZAHLEN VERGIBEN.

5000 PUNKTE WERDEN FÜR JEDE ERFOLGREICH DURCHLAUFENNE STUFE VERGEBEN.

Die Status-Tafel zeigt an:

Die Gesichter der am Spiel beteiligten Figuren und die verbliebende Energie.

SPIELPLAN

STRAFE 1

Du steuerst den Terminator T800. Du mußt den T1000 zeitweise außer Gefecht setzen, damit John einkommen kann.

STRAFE 2

Steuere den T800 und John auf einer Harley Davidson. Manövriere das Motorrad durch eine Regenwand, während du vom T1000 in einem Sattelschlepper verfolgt wirst. Jedemal, wenn du gegen ein anderes Objekt krachst, verliert der T1000 Energie. Wenn du in den Sattelschlepper lädst, so verliert John Energie.

STRAFE 3

In diesem Teil mußt du am Arm des T1000 eine kleine Operation durchführen. Dazu mußt du den blinkenden Cursor über dem Kopf bewegen und die Blitze in der richtigen Richtung abfeuern.

Auf dieser Stufe läuft eine Zeituhr. Wenn du den Puzzle 100%-ig in der gegebenen Zeit fertigstellen kannst,

STRAFE 4

Da steuert Sarah Connor - nur mit einem Beinbein bewaffnet! Du mußt aus dem Labyrinth des Korridors und Autogarage eines Hauses fliehen.

STRAFE 5

Der T800 muß genug Zeit gewinnen, den T Sarah und John mit dem Lift zum Parkplatz fliehen können.

STRAFE 6

Es ist deine Aufgabe, die Blitze mit dem Gesicht des T800 so anzuordnen, daß sie dem Originalbild entsprechen. Auf diese Stufe willst du Zeit und wenn du die Aufgabe 100%-ig in der gegebenen Zeit ausführen kannst, erhältst du T800 wieder seine gesamte Energie zurück.

STRAFE 7

Du steuerst wieder den T800. Du mußt dir deinen Weg aus den Cyberdyne-Laboreinheiten durch eine schwer bewehrte SWAT-Mannschaft fräsen.

STRAFE 8

Der T800 steuert den SWAT-Wagen und kommt mit Sarah und John Connor. Er wird vom T1000 in einem Hubschrauber verfolgt. Sarah kann von hinten aus dem Wagen auf den Hubschrauber feuern. Du mußt auf den Hubschrauber schießen, und so sollte Steuerung außer Gefecht gesetzt.

STRAFE 9

Der T800 muß nun einen letzten Kampf mit dem T1000 austrühen. Dabei mußt du ihm nicht nur seine Energie nehmen, sondern ihn auch noch in ein Fahrzeug mit geschmolzenem Sicht treiben.

STRAFE 10

Bei diesem Kampf ist der T1000 sehr aggressiv. Er greift immer weiter an, also vergiß nicht abzuweichen.

Auf den Stufen 1-4 kannst du dem feindlichen Feuer und den Hieben durch Ducken ausweichen, also benutze den Feind nicht!

Wenn du auf dem Motorrad sitzt, setzt die Sprungrampe ein, damit du nicht durch das Wasser fahren mußt und so deine Steuerung über Gelände setzt.

Wenn du den Hubschrauber vom SWAT-Wagen aus erfolgreich hältst, wird er unzweckmäßig außer Gefecht gesetzt, und du gewinnst damit Zeit zum Manövrieren.

Vergiß nicht, das ganze Spiel mit deiner Energie sparsam umzugehen - geht keine Riesen ein!

TERMINATOR 2

Ocean Software Limited verfügt über das Copyright für Programmcode und Grafikdarstellung. Sie dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduzieren, gespeichern, ge- und vermitteilen oder übertragen werden. Alle Rechte vorbehalten.

Programm von Bobo Earl

Spieldesign von Dimension Creative Design

Soundtrack von Michael Kostow über die "Westwind Music"

Musik und FX von Jonathan Dunn

TERMINATOR 2

Siamo in un prossimo futuro... Inizia una battaglia fra gli uomini e le macchine ma malgrado la potenza spaventosa delle macchine stanno vincendo i ribelli, finché Skynet, il computer che controlla le macchine, invia nel tempo un Terminator attraverso il tempo all'anno 1994 a colpire John Connor che è ancora ragazzo ma che sarà il futuro capo dei ribelli.

La Resistenza deve proteggere l'ragazzo.

Ancora una volta i ribelli perdoano insomma un solo guerriero a proteggerlo. Questa volta lottaferanno in condizioni di pericolo con il nemico. Questa volta la macchina farà battaglia contro tutta della stessa natura.

CARICAMENTO

COMMODORE

AMIGA

Colochi la cassetta nel tuo registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e connette che sia rinvoltata fino all'inizio e che tutti i cavi siano debitamente collegati. Premi il tasto SHIFT + il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - premi PLAY ON TAPE. Il programma, allora si carica automaticamente. Per caricare nel modello C128 digita GO 64 (RETURN), e poi segui le istruzioni C64.

ATTENZIONE: Questo gioco si carica in più parti - seguì le istruzioni a video.

SEGA

Scgli il modo 64 (se sei usando il Commodore 128). Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto.

Digita LOAD "8.1 (RETURN)" compatta la videostampa introduttiva e il programma si carica automaticamente.

INTRO

Questo è un gioco per un precedente utilizzando joystick soltanto collegato alla porta 2.

RUN/STOP PAUSE/UNPAUSE

JOYSTICK

LIVELLO 1, 3 & 8

SRISTRA	- CAMMINARE A SINISTRA	SINISTRA E FUOCO	PUGNO
DESTRA	- CAMMINARE A DESTRA	DIAG. ALTO/SINISTRA E FUOCO	PUGNO MONT.
BASSO	- ACCOVACCIArti	DIAG. ALTO/DESTRA E FUOCO	TESTATA
ALTO E FUOCO	- CALCI ALTO	DIAG. BASSO/SINISTRA E FUOCO	CALCI BASSO
BASSO E FUOCO	- ACCOVACCIArti /PUGNO	DIAG. BASSO/DESTRA E FUOCO	GINOCCHIATA

DESTRADA E FUOCO

LIVELLO 2 & 8

VERSO SINISTRA - STERZARE A SINISTRA VERSO L'ALTO - SALIRE/ACCELERARE VERSO DESTRA - STERZARE A DESTRA VERSO IL BASSO - SCENDERE/DECCELERARE

Sul livello 2, se prima il pulsante FUOCO sparisce l'arma di fuoco di Sarah alla mira, che andrà da te allo stesso secondo il movimento del fucile dello SWAT.

TIRO

Premi il pulsante FUOCO per scagliare un blocco (o lancia lampo) rapidamente, poi spingi il joystick nella direzione adatta al blocco che vuoi sbarrare.

LIVELLO 4

VERSO L'ALTO - CAMMINARE NELL'ASCENSORE VERSO DESTRA - CORRERE A DESTRA VERSO SINISTRA - CORRERE A SINISTRA VERSO IL BASSO - ACCOVACCIArti

Premi il pulsante FUOCO per tirare colpo nella direzione di fronte a te.

LIVELLO 5

Springi il joystick nella direzione adatta per sparare | blocchi nello spazio disponibile.

LIVELLO 7

VERSO L'ALTO - ENTRARE NELL'ASCENSORE VERSO SINISTRA - CORRERE A SINISTRA STATO DI GIDDO E FUNTEGGIO

LIVELLO 1, 3 & 8

CALCI ALTO - 500 PUGNO - 500 PUGNO DA POSIZIONE ACCOVACCIArti

CALCI BASSO - 500 PUGNO MONT. - 750

FUOCO MONTANTE - 1000

TESTATA - 750

LIVELLO 9 & 8

100 PUNTI X TEMPO RESTANTE

LIVELLO 2 & 8

OSTACOLI EVITATI - 100 AUTOMOBILI EVITATI - 200

SALTI RIUSCITI - 500

LIVELLO 8

SOLTANTO: OGNI COLPO ALL'ELICOPTERO - 250

LIVELLO 9

VENGONO ASSEGNAZI PUNTI DIVERSI PER UOMO DELLO SWAT COLPITO.

RICEVERAI 5000 PUNTI PER OGNI LIVELLO PORTATO A COMPLETO.

Il pannello indicatore delle stufe di gioco mostra:

La faccia dei capitani in gioco e l'energia rimanente

ESECUZIONE DEL GIOCO

STAI ai comandi controllando il Terminator T800. Devi sconfiggere il T1000, temporaneamente, per permettere a John di scappare.

LIVELLO 2

Assai cominciò il combattimento di Sarah e John su una motocicletta Harley Davidson. Manovrai via per una galleria di scalo da tempesta. Inseguiti da T1000 in un autocarro arrabbiato. Ogni volta che cozi contro un oggetto il T1000 perde energia, mentre i suoi colpi danno danno a Sarah e John Connor.

LIVELLO 3

Io questo episodio sei obbligato a eseguire un'operazione minore sul braccio del T800. Si effettua questo spostando il cursore impiegando intorno alla grida e disponendo i blocchi nell'ordine corretto.

La durata di questo livello viene misurata. L'adempimento totale del puzzle resterà pronta energia perduta del T800.

LIVELLO 4

Sei al comando controllando il T800 e devi intraprendere una sparatoria dispersa con una squadra della SWAT fortemente armata, per uccidere dei Laboratori Cyberdyne.

LIVELLO 8

Il T800 sta guidando il treno dello SWAT scappando con Sarah e John Connor. Sono inseguiti dal T1000 in un elicottero. Sarah può sparare dall'elicottero dalla parte posteriore del treno. Devi rendere inservibile il comando dell'elicottero, sparando.

LIVELLO 9

Il T800 deve combattere per l'ultima volta col T1000. Non solo devi esaurire tutta l'energia di questo treno anche forzando a cadere in una vasca di acido fuso liquido.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Negli episodi di combattimento la attenzione alla tua energia. Il T1000 continua sempre ad attaccarti a prezzo non dimenticare di bloccare.

Sai i livelli 4 e 8 e pagherai evitare gli spari e pugni del nemico a parco lenti d'occhio i suoi movimenti. Mentre stai guidando la motocicletta, serviti del tasto per evitare di passare per l'acqua che inservibili i tuoi comandi.

Il colpire l'elicottero sparando dal fucile dello SWAT lo renderà inservibile per poco tempo che il darà l'opportunità di far risparmiare.

Ricordati di conservare energia per tutto il gioco, non prenderti rischi!

TERMINATOR 2

La codificazione del programma e la rappresentazione grafica sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, copiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

RICONOSCIMENTI

TERMINATOR 2™ & © 1991 Carlo International N.V.

Programmato da Bobo Earl

Musica e effetti speciali da Jonathan Dunn

Disegno da Martin McDonald e Don McDermott

Produzione da Jon Woods

© 1991 Ocean Software Limited.